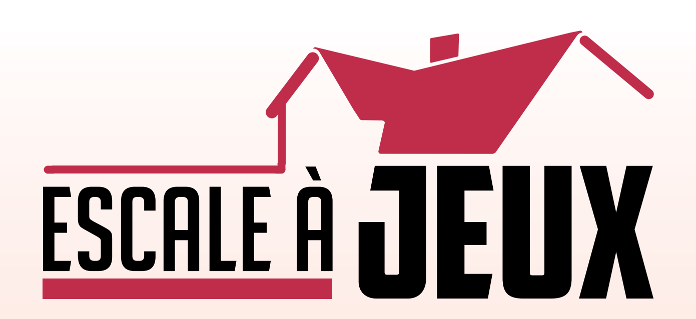
Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.





Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.



Chantal et François vous accueillent à Solongy (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme ★★★ pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com







Jeu

CONTENU :

112 cartes réparties comme suit :
- 18 cartes bleues numérotées de 1 à 9
- 18 cartes vertes numérotées de 1 à 9
- 18 cartes rouges numérotées de 1 à 9
- 18 cartes jaunes numérotées de 1 à 9
- 8 cartes Appuyer 2 fois (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes Poser Tout (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 4 cartes Joker
- 4 cartes Coup Extrême

Distributeur de cartes
Couvercle du distributeur de carte
Instructions

IMPORTANT : ne pas viser les yeux ou le visage. Ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux fournis avec ce jouet. Ne pas tirer à bout portant.
INFORMATION DESTINÉE AUX ADULTES : si les cartes glissent sur le rouleau et ne sont pas propulsées, nettoyer le rouleau à l'aide d'un chiffon humide ou d'un chiffon imbibé d'alcool dénaturé.

Retirer tous les éléments de la boîte et les comparer à la liste du contenu. Si un élément manque, merci de contacter le Service Consommateurs de Mattel.

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

REMPLACEMENT DES PILES
UNO Extrême fonctionne avec 3 piles alcalines "C" (LR14) (non fournies). N'utiliser que des piles alcalines. Le jouet peut ne pas fonctionner avec d'autres types de piles.

1. Dévisser le couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni) et le soulever.
2. Insérer 3 piles alcalines "C" (LR14) dans le compartiment comme illustré. (voir Figure 1)
3. Replacer le couvercle du compartiment en faisant glisser les languettes, en appuyant sur le couvercle et en le revissant.

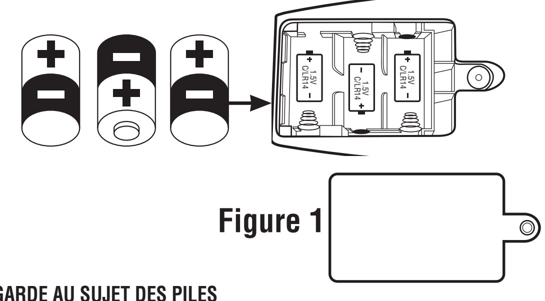
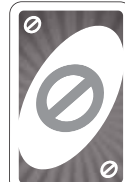
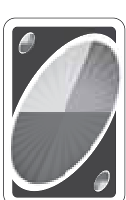


Figure 1

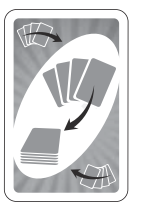
MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES
Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter tout écoulement des piles :
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées (en cas de piles amovibles).
- Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte (en cas de piles amovibles).
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien insérer les piles en respectant le sens des polarités (+) et (-).
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.



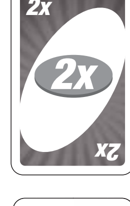
Passer - Le joueur suivant doit passer son tour. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est le 2e joueur situé à la gauche du donneur qui commence.



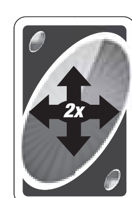
Joker - Cette carte peut être jouée après n'importe quelle carte. Celui qui joue cette carte peut annoncer la couleur de son choix ou continuer avec la couleur demandée. Une carte Joker peut être jouée même si le joueur possède une autre carte jouable dans sa main. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur annonce une couleur puis joue.



Poser Tout - Un joueur joue cette carte lorsqu'il souhaite poser toutes les cartes de même couleur de sa main. Par exemple, si le 7 jaune se trouve sur le TALON, le joueur peut poser toutes les cartes jaunes de sa main avec une carte jaune Poser Tout en haut du TALON. (Il est également possible de poser une carte Poser Tout sur une autre carte Poser Tout.) Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur commence à jouer avec une carte de la même couleur ou bien une autre carte Poser Tout. Si cela n'est pas possible, il doit appuyer sur le bouton du Distributeur.



Appuyer 2 fois - le joueur suivant doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur. Il doit ensuite passer son tour et c'est au joueur suivant de jouer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur. Le jeu commence alors avec le joueur suivant (le second joueur à gauche du donneur).



Coup Extrême - Lorsque cette carte est retournée, le joueur qui l'a jouée doit annoncer une couleur de son choix puis désigner N'IMPORTE QUEL JOUEUR pour appuyer sur le bouton du Distributeur. Le Distributeur est alors dirigé vers le joueur qui a été désigné et le joueur à l'origine de l'attaque appuie deux fois sur le bouton. Le jeu continue avec le joueur suivant dans le sens de rotation en cours (le deuxième joueur à gauche - ou bien à droite en sens inverse - du joueur qui a retourné la carte Coup Extrême).

FIN D'UNE MANCHE
Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier « UNO » (signifiant « un ») pour indiquer qu'il ne lui reste plus qu'une carte en main. S'il ne le fait pas, il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du Distributeur (seulement si les autres joueurs le remarquent).

Si le joueur oublie de dire « UNO » avant de poser sa carte sur le Talon mais qu'il s'en rend compte avant un autre joueur, il n'est pas soumis à la pénalité.

Il n'est pas possible de faire remarquer à un joueur qu'il n'a pas annoncé « UNO » avant qu'il n'ait joué son avant-dernière carte. De même, il n'est pas possible de faire remarquer à un joueur qu'il n'a pas annoncé « UNO » lorsque le joueur suivant commence son tour. Un joueur « commence un tour » en jouant une carte ou en appuyant sur le bouton du Distributeur.

Si la dernière carte d'un joueur est la carte Coup Extrême, il doit la jouer normalement avant de terminer la manche.

Une fois que le TALON atteint une certaine hauteur (comme si le jeu de cartes était complet), battre de nouveau les cartes, recharger le Distributeur puis continuer à jouer.

RÈGLES SPÉCIALES
Si après avoir appuyé sur le bouton du Distributeur certaines cartes ont été retournées et sont visibles, le joueur ayant appuyé sur le bouton doit prendre ces cartes et les ajouter à sa main.

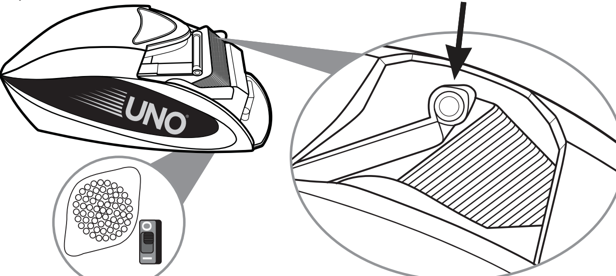
COMPTER LES POINTS
Lorsqu'un joueur n'a plus de carte, il se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que ses adversaires ont en main de la façon suivante :

Cartes numérotées de 1 à 9 :	valeur du chiffre indiqué
Inversion :	20 points
Passer :	20 points
Appuyer 2 fois :	20 points
Poser Tout :	30 points
Joker :	50 points
Coup Extrême :	50 points

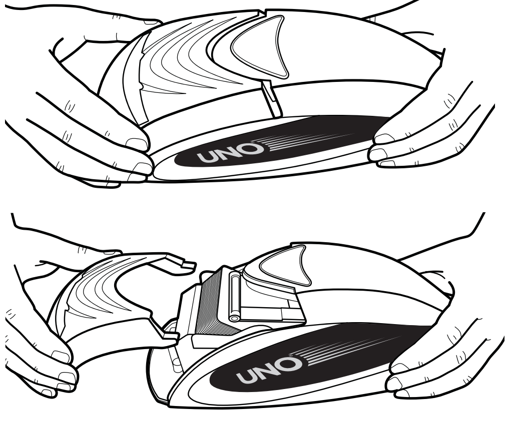
Traditionnellement, le VAINQUEUR est le joueur qui, à l'issue de plusieurs manches, atteint 500 points. Cependant, on peut également tenir les scores en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche, et lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.

BUT DU JEU
Accumuler 500 points pour gagner la partie ! Le joueur qui se débarrasse en premier de toutes ses cartes se voit attribuer les points correspondant aux cartes restant dans les mains de ses adversaires.

UNO EXTRÊME EN BREF
Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur. Placer une carte sur la surface de jeu pour former le TALON. Ouvrir le Distributeur de cartes, insérer les cartes restantes face cachée à l'intérieur puis fermer le Distributeur et placer le bouton MARCHE/ARRÊT situé en bas du Distributeur sur la position « MARCHE ».



REMARQUE : pour refermer le Distributeur, faire glisser le couvercle jusqu'à ce qu'il s'enclenche dans le Distributeur. Si l'unité est en marche, un « bip » est émis pour confirmer qu'elle a été correctement refermée.



IMPORTANT : au cours de la partie, tourner le Distributeur afin qu'il soit toujours dirigé vers la personne qui doit jouer.

RAPPEL : les cartes ne sortent pas à chaque fois qu'un joueur appuie sur le bouton du Distributeur. Ce n'est pas forcément un désavantage, surtout pour le joueur qui doit appuyer sur le bouton. Un « ding » est émis lorsqu'un joueur appuie correctement sur le bouton.

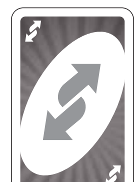
Le premier joueur doit avoir une carte de même couleur, de même valeur ou portant le même symbole que la carte du TALON. Par exemple, si la carte du TALON est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge ou bien une carte de valeur 7 de n'importe quelle couleur sur le TALON. Il est également possible de poser une Carte Action dans des cas appropriés (voir la section Cartes Action). Si un joueur ne peut jouer aucune carte, il doit appuyer sur le bouton du Distributeur. Si rien ne se passe, c'est au joueur suivant de jouer. Si des cartes sont distribuées, le joueur doit les ajouter à sa main. C'est ensuite au joueur de gauche de jouer (à moins qu'une carte Inversion ne soit jouée - voir la section Cartes Action).

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier « UNO » (signifiant « un ») pour annoncer qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte. S'il ne le fait pas, il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du Distributeur (si les autres joueurs le remarquent évidemment).

La manche est terminée dès qu'un joueur a joué toutes ses cartes. Le décompte des points a lieu (voir la section Compter les points) et la manche suivante peut commencer. Voilà pour le résumé de UNO Extrême.

DÉTAILS DU JEU
CHOISIR UN DONNEUR
Chaque joueur pioche une carte. Le joueur qui a pioché la carte de plus grande valeur est le donneur. Si un joueur pioche une Carte Action, dommage pour lui - ces cartes valent 0. Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur, commence le talon et charge le Distributeur. Le joueur placé à gauche du donneur commence à jouer.

CARTES ACTION



Inversion - Change simplement le sens du jeu. Si le jeu évoluait vers la gauche, il doit désormais évoluer vers la droite, et vice versa. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier puis le jeu évolue vers la droite au lieu d'évoluer vers la gauche.

CAS PARTICULIER
Un joueur peut choisir de ne pas jouer une carte de sa main même si celle-ci correspond à la carte demandée. Si cela se produit, il doit appuyer sur le bouton du Distributeur. C'est alors au tour du joueur suivant.

PÉNALITÉS
Tout joueur suggérant à un autre joueur de jouer une carte doit appuyer 4 fois sur le bouton du Distributeur.

PARTIE À DEUX JOUEURS
Jouer à UNO Extrême - Deux Joueurs en suivant les règles ci-dessous :

1. Jouer une carte Inversion revient à jouer une carte Passer. Le joueur qui joue une carte Inversion doit immédiatement jouer une autre carte.

2. Le joueur qui joue une carte Passer doit rejouer immédiatement une nouvelle carte.

3. Lorsqu'un joueur retourne une carte Appuyer 2 fois, le deuxième joueur doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur. Ensuite, le premier joueur reprend la main.

JEU DÉFI
UNO Extrême Défi - chaque joueur se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes qu'il a en main. Lorsque l'un des joueurs a atteint un certain nombre de points, 500 par exemple, il est éliminé. Lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs, ils jouent l'un contre l'autre (voir la section Partie à Deux Joueurs). Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le nombre de points limite, il a perdu. C'est le dernier joueur en course qui gagne.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303 . Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 – 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 -Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge. Mattel Italy Srl, Centro Direzionale Maciachini, Via Benigno Crespi 19/C, 20159 Milano. Servizio assistenza clienti: Customersrv.italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697.

V9364-0826





Découper le long des pointillés. Conserver cette carte pendant la partie.

CARTE MÉMO




Inversion - Le sens du jeu change.

Passer - Le joueur suivant doit passer son tour.


Joker - Cette carte peut être jouée après n'importe quelle carte. Le joueur annonce la couleur de son choix pour continuer à jouer.


Poser Tout - Le joueur pose toutes les cartes de la même couleur de sa main.

Appuyer 2 fois - Le joueur suivant doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur.

Coup Extrême - Cette carte peut être jouée après n'importe quelle carte. Le joueur choisit N'IMPORTE QUEL AUTRE JOUEUR puis appuie deux fois sur le bouton du Distributeur. Ensuite, le joueur annonce la couleur de son choix pour continuer à jouer.